

INFORMATYKA 1

Zawartość programu



Obsługa myszy komputerowej

- M.1.** Pojedyncze kliknięcia. Nazywanie elementów zestawu komputerowego
- M.2.** Pojedyncze kliknięcia. Utrwalenie nazewnictwa elementów zestawu komputerowego
- M.3.** Pojedyncze kliknięcia w mniejsze obiekty
- M.4.** Szybkie klikanie w pojawiające się obiekty. Rozróżnianie grzybów jadalnych i trujących
- M.5.** Szybkie klikanie w poruszające się obiekty
- M.6.** Rysowanie wzoru kursorem
- M.7.** Podwójne kliknięcia. Porządek na biurku
- M.8.** Podwójne kliknięcia. Prawidłowa postawa przy komputerze
- M.9.** Przeciąganie obiektów myszką
- M.10.** Przeciąganie obiektów myszką. Orientacja przestrzenna. Wzajemne położenie obiektów
- M.11.** Przeciąganie obiektów myszką. Orientacja przestrzenna. Lewa i prawa
- M.12.** Rysowanie wzoru kursorem z przytrzymaniem przycisku myszy
- M.13.** Utrwalenie zdobytych dotychczas umiejętności obsługi myszy



Nauka liter i pisania na klawiaturze

- K.1.** *o a i e u*
- K.2.** *m t d l*
- K.3.** *k y* klawisz [Spacja]
- K.4.** *s j w r*
- K.5.** *p b c g*
- K.6.** *z n f h*
- K.7.** Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe litery bez *q, v, x* oraz bez polskich znaków
- K.8.** *O A I E U*
- K.9.** *M T D L*
- K.10.** *K Y . , ?*
- K.11.** *S J W R !*
- K.12.** *P B C G*
- K.13.** *Z N F H*
- K.14.** Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe i wielkie litery bez *q, v, x* oraz bez polskich znaków

K.15. *a e z*

K.16. *ó ł*

K.17. *n c*

K.18. *s z*

K.19. *Z Ł C S Z*

K.20. *q v x Q V X*

K.21. Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe i wielkie litery



Wstęp do programowania

- P.1.** Zgubione przedmioty. Rozwiązywanie prostych zagadek logicznych
- P.2.** Kolorowa mozaika. Odczytywanie prostych sekwencji kolorów
- P.3.** Domino. Układanie prostych sekwencji
- P.4.** Obrazki. Układanie obrazków w logicznym porządku
- P.5.** Zbieranie kasztanów. Obsługa strzałek na klawiaturze
- P.6.** Ustawianie zwierząt. Orientacja przestrzenna i jednoczesna obsługa myszy i strzałek na klawiaturze
- P.7.** Szlaczek 1. Odczytywanie i odtwarzanie sekwencji poleceń. Mysz
- P.8.** Szlaczek 2. Odczytywanie i odtwarzanie sekwencji poleceń. Strzałki na klawiaturze
- P.9.** Wstęp do UFO. Odczytywanie i odtwarzanie sekwencji sterujących obiektem



Programowanie wizualne – UFO

- U.1, U.2, U.3.** UFO – podstawy
- U.4.** Omijanie przeszkód
- U.5, U.6, U.7, U.8, U.9, U.10.** Zbieranie baterii
- U.11.** Ograniczona liczba klocków
- U.12.** Pętle – wprowadzenie
- U.13, U.14, U.15.** Pętle – zadania podstawowe
- U.16.** Pętle z wieloma klockami – wprowadzenie
- U.17, U.18, U.19, U.20.** Pętle – poziom średnio zaawansowany
- U.21, U.22, U.23.** Stacjonarne Kosmo-Robale (błędy)
- U.24, U.25, U.26, U.27.** Pętle – poziom trudny
- U.28, U.29, U.30.** Ruchome Kosmo-Robale (błędy)



Programowanie wizualne – Pan Ołówek

0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5. Rysowanie wzoru – podstawowe figury

0.6, 0.7, 0.8. Rysowanie po przekątnej

0.9. Podnoszenie i przykładanie Pana Ołówka

0.10, 0.11, 0.12. Figury średnio zaawansowane

0.13. Zmiana pozycji startowej

0.14, 0.15. Figury zaawansowane

0.16. Pętle – wprowadzenie

0.17. Pętle z wieloma klockami – wprowadzenie

0.18, 0.19. Bardzo trudne pętle

Dodatkowe materiały do pobrania w wersji nauczycielskiej programu

- Przewodnik dla nauczyciela (patrz opis poniżej)
- Prezentacja *Ludzie przy komputerach*
- Prezentacja *Różne komputery i ich części*
- Prezentacja *Prawidłowa pozycja przy komputerze*

Zawartość przewodnika dla nauczyciela

1. Propozycje prac plastycznych z wykorzystaniem programu *Tux Paint*:

- Samolot – narzędzie *Magia (Wypełnij)*
- Postać z owoców i warzyw – narzędzie *Pieczeć*
- Podwodny świat – narzędzie *Pieczeć*
- Zabawa pędzlem – narzędzie *Rysuj*
- Domek – narzędzia *Linie, Rysuj*
- Ulica – narzędzia *Linie, Magia (Wypełnij), Pieczęć*
- Świąteczne drzewko – narzędzia *Rysuj, Pieczęć, Magia (Wypełnij)*
- Magiczna abstrakcja *Magia* – różne narzędzia *Magia*
- Miasto nocą – narzędzia *Kształty, Rysuj, Pieczęć*
- Zimowy krajobraz – narzędzia *Rysuj, Kształty, Magia (Wypełnij, Śnieg, Piana)*
- Kolorowe parasolki – narzędzia *Magia (Rozeta, Deszcz, Wypełnij)*

- Wizytówka – narzędzie *Pieczeńć*
- Szachownica – narzędzia *Pieczeńć, Magia (Wypełnij)*
- Zabawa figurami – narzędzia *Kształty, Magia (Wypełnij, Mozaika)*
- Podpisuje obrazki – narzędzia *Pieczeńć, Tekst*
- Nad wodą – narzędzia *Rysuj, Pieczęć*
- Zwiastuny wiosny – narzędzia *Magia (Wypełnij, Pasta do zębów, Piana, Deszcz, Trawa), Pieczęć, Rysuj*
- Kwiatowy ogród – narzędzia *Magia (Pasta do zębów, Wypełnij, Deszcz), Rysuj*
- Latający dywan – narzędzia *Magia (Kalejdoskop, Wypełnij)*
- Kim zostanę w przyszłości – narzędzia *Kształty, Rysuj, Pieczęć, Magia*
- Laurka dla mamy – narzędzia *Tekst, Magia (Rozeta, Wypełnij), Rysuj*
- Nasza okolica – narzędzia *Magia (Cegły, Trawa), Kształty, Rysuj, Linie, Tekst*
- Zegar – narzędzia *Pieczęć, Kształty, Tekst*
- Wakacyjne podróże – narzędzia *Magia (różne narzędzia), Pieczęć, Tekst, Kształty*

2. Opis podstaw teoretycznych nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze

3. Opis przygotowania pracowni komputerowej (instalacji potrzebnych programów)

4. Szczegółowe omówienie programu *Informatyka 1* i wszystkich jego zadań

5. Plan zajęć na 33 lekcje informatyki w klasie 1

6. Różne rysunki klawiatury komputerowej jako materiały do powielania